

## ANALISIS RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN TEKS NARASI CERITA FANTASI KELAS VII

Nadya Ananda Putri<sup>1</sup>, Teti Sobari<sup>2</sup>, Eli Syarifah Aeni<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>nadyaap@student.ikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup>tetisobari@ikipsiliwangi.ac.id,

<sup>3</sup>elnawa7@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstract

Learning fantasy story narrative texts is learned at the junior high school level which conveys written works in the form of imagination of a writer. Based on the practice of field experience that has been carried out, this research is motivated by the limited use of teaching materials in learning class VII fantasy story narrative texts. The fact in the field was found that the teaching materials used were only in the form of package books. This is due to the limitations of the projector in the classroom. Thus, the purpose of the study was to find out how learners responded to the use of e-module teaching materials using the canva application on learning fantasy story narrative texts. For this reason, researchers use teaching materials in the form of e-modules using the canva application to overcome these problems. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques using instruments in the form of questionnaires to determine student responses to e-module teaching materials consisting of 10 questions. Based on the results of the study, it is known that the questionnaire obtained the lowest percentage result of 80.66%, the highest of 95.33%, and the final accumulated data obtained a percentage of 87.86% with a very good category. It can be concluded that the response of students to learning fantasy story narrative texts using e-modules assisted by the Canva application received a very good response from students of class VII-J of SMP Negeri 6 Cimahi.

**Keywords:** E-Module, Canva Application, Learning Fantasy Story Narrative

### Abstrak

Pembelajaran teks narasi cerita fantasi dipelajari pada jenjang sekolah menengah pertama yang menyampaikan karya tulisan berupa imajinasi atau khayalan seorang penulis. Berdasarkan praktik pengalaman lapangan yang telah dilakukan, penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran teks narasi cerita fantasi kelas VII. Fakta di lapangan ditemukan bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket. Hal ini disebabkan keterbatasan proyektor di dalam kelas. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi. Untuk itu, peneliti menggunakan bahan ajar berupa e-modul menggunakan aplikasi Canva untuk mengatasi masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data menggunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui respons peserta didik terhadap bahan ajar e-modul yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui angket mendapatkan hasil presentase terendah sebesar 80,66%, tertinggi sebesar 95,33%, dan hasil akumulasi akhir data memperoleh presentase sebesar 87,86% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa respons peserta didik terhadap pembelajaran teks narasi cerita fantasi dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi Canva mendapat respons sangat baik dari peserta didik kelas VII J SMP Negeri 6 Cimahi.

**Kata Kunci:** E-Modul, Aplikasi Canva, Teks Narasi Cerita Fantasi

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini terus bergerak maju sangat cepat, menuntut penggunanya untuk dapat menggunakan serta memanfaatkan teknologi. Dengan teknologi, akses informasi menjadi serba instan, aktivitas sehari-hari dapat dilakukan secara bersamaan menggunakan komputer atau gawai (Aeni & Permana, 2022). Penggunaan teknologi saat ini mempunyai peranan penting, salah satunya dalam dunia pendidikan. Pendidik maupun peserta didik dituntut menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Pembelajaran era 4.0 mengharuskan pendidik menguasai berbagai macam teknologi digital sebagai penunjang belajar peserta didik. Penggunaan teknologi era 4.0 yang dimaksud adalah bagaimana cara pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran sehingga peserta didik dapat merasakan proses pendidikan meskipun menggunakan teknologi digital (Cayeni & Utari, 2019). Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan selama Praktik Pengenalan Lapangan (PPL), pendidik menggunakan bahan ajar berupa modul dan buku paket kurikulum 2013. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 6 Cimahi, bahan ajar modul pernah dipakai beberapa kali, hanya saja terdapat beberapa kendala yang membuat bahan ajar tersebut tidak digunakan kembali. Hal ini disebabkan tidak adanya proyektor di beberapa kelas VII dan keterbatasan biaya untuk mencetak modul. Selain itu, buku paket yang digunakan peserta didik terbatas, yaitu satu buku paket digunakan oleh dua orang. Oleh karena itu, sebagian peserta didik tidak dapat menggunakan buku paket tersebut saat di rumah. Sejalan dengan itu, berdasarkan wawancara dilakukan oleh Sitompul (2014), pendidik menggunakan buku paket bahasa Indonesia kurikulum 2013 sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik dan sekolah yang dilakukan observasi kekurangan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan alat pedagogis yang dibuat secara lengkap dan sistematis oleh pendidik sesuai dengan kurikulum 2013 berdasarkan keterampilan dan indikator yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkannya bahan ajar yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah dan menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa elektronik. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah modul elektronik. Modul elektronik atau disebut e-modul merupakan bahan ajar digital yang dapat digunakan secara mandiri, disusun secara sistematis dan terstruktur, serta interaktif. E-modul dapat dijadikan sumber belajar tanpa

adanya pendidik sebagai sumber informasi serta dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi (Dewi, 2016). Menurut Wulansari, dkk. (2018), e-modul dapat membantu peserta didik untuk belajar sendiri (mandiri), memiliki bahasa yang mudah dimengerti (komunikatif), dan bersifat dua arah sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran. Pramana, dkk. (2020) berpendapat bahwa e-modul mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena dapat membantu pendidik menjelaskan materi ajar. E-modul mempunyai kelebihan jika dibandingkan dengan media lain, yaitu interaktif. Di dalam e-modul terdapat materi pelajaran serta latihan soal (evaluasi, refleksi) untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik dapat belajar kapan dan di mana saja. E-modul pada penelitian ini dibuat pada aplikasi Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi alat desain grafis yang menyediakan akses foto, grafik, dan *font* lebih dari satu juta dengan format *drag-and-drop*. Canva dapat digunakan dalam pembelajaran karena menurut Smaldino Christiana, dkk. (2021) bahwa visual dalam proses pembelajaran, termasuk Canva, memiliki enam tujuan, yaitu: 1) untuk membuat ide-ide; 2) untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) untuk memberi perhatian langsung kepada peserta didik; 4) untuk mengulangi informasi yang sudah diberikan; 5) untuk mengulas kembali materi sebelumnya (*mereview* materi); dan 6) untuk mengurangi usaha belajar peserta didik. Salah satu materi pelajaran yang dapat dikolaborasikan ke dalam bentuk e-modul berbantuan aplikasi Canva yaitu teks narasi cerita fantasi.

Cerita fantasi termasuk salah satu bentuk dari teks narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII sesuai dengan revisi Kurikulum 2013. Teks narasi merupakan cerita fiksi yang berisikan perkembangan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam cerita fantasi, terdapat keajaiban, keanehan, kemisteriusan, keunikan, dan supranatural yang tidak ditemukan dalam kehidupan nyata (Fajria, 2017). Cerita fantasi dibuat berdasarkan daya khayal atau imajinasi penulis. Daya khayal yang dimiliki peserta didik akan berbeda satu sama lain, sesuai dengan imajinasinya. Semakin imajinasinya tinggi maka dapat menciptakan cerita yang tidak terpikirkan oleh kebanyakan orang dan cenderung kreatif.

Dengan demikian, penelitian ini akan membahas mengenai analisis respons peserta didik terhadap e-modul berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi kelas VII. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu menganalisis bagaimana respons peserta

didik terhadap penggunaan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi kelas VII.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif disebut juga sebagai metode baru, sehingga kurang populer dan artistik yang berarti proses penelitian lebih bersifat seni atau kurang berpola karena data hasil penelitiannya sesuai dengan ditemukannya di lapangan (Sugiyono, 2016). Penelitian kualitatif berbeda dengan kuantitatif, hanya meneliti objek secara mendalam, dan tidak perlu menggunakan hitungan angka seperti statistik (Rukajat, 2018). Teknik pengambilan data menggunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui respons peserta didik terhadap bahan ajar e-modul yang terdiri dari 10 pernyataan. Sepuluh pernyataan tersebut terdiri dari 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Sampel yang digunakan pada metode kualitatif yaitu berupa kecil, tidak acak, dan teoretis (Alwasilah, 2021). Oleh karena itu, sampel penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil dan tidak acak, yaitu 30 peserta didik kelas VII J. 30 peserta didik tersebut meliputi peserta didik perempuan berjumlah 17 orang dan laki-laki 13 orang di kelas VII J SMP Negeri 6 Cimahi.

Analisis angket pada penelitian ini diperoleh berdasarkan langkah-langkah di bawah ini:

1. Setiap pernyataan dari angket yang dijawab oleh peserta didik akan dihitung skornya menggunakan skala likert yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016). Berikut tabel skor pernyataan positif (1-5) dan pernyataan negatif (6-10).

**Tabel 1.** Pedoman Skor Penilaian Pernyataan 1-5

<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
SS	Sangat Setuju (SS)	5
S	Setuju (S)	4
RG	Ragu-ragu (RG)	3
TS	Tidak Setuju (TS)	2

STS Sangat Tidak Setuju (STS) 1

(Sugiyono, 2016, hlm. 94)

**Tabel 2.** Pedoman Skor Penilaian Pernyataan 6-10

Penilaian	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju (STS)	5
TS	Tidak Setuju (TS)	4
RG	Ragu-ragu (RG)	3
S	Setuju (S)	2
SS	Sangat Setuju (SS)	1

(Sugiyono, 2016, hlm. 94)

2. Setiap peserta didik akan direkapitulasi hasil dengan skor yang diperoleh.

3. Presentasi skor dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

**Keterangan:** P = Presentase tiap pernyataan

4. Menentukan kriteria interpretasi skor yang telah didapat.

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Skor

No.	Interval Skor (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Menurut Khairiyah & Faizah (2020), respons merupakan salah satu sikap seseorang dalam bersifat positif atau negatif. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan respons peserta didik kelas VII J SMP Negeri 6 Cimahi dengan total responden 30. Penelitian ini menggunakan angket dalam mengumpulkan data mengenai respons peserta didik dan mengolahnya dengan aplikasi Microsoft Excell. Berikut deskripsi secara rinci dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik.

**Tabel 4.** Presentase Hasil Angket Respons Peserta Didik Terhadap E-Modul Teks Narasi Cerita Fantasi

No	Uraian Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1	Tampilan dan desain yang digunakan dalam e-modul pada aplikasi Canva menarik.	77%	23%	-	-	-
2	Bahasa yang digunakan dalam e-modul dapat saya pahami dengan mudah.	50%	47%	-	3%	-
3	Penyajian materi dalam e-modul sangat terstruktur sehingga mudah dipahami, jelas, dan mudah diikuti.	53%	43%	3%	-	-
4	E-modul pada aplikasi Canva memudahkan saya dalam pembelajaran teks narasi cerita fantasi.	60%	37%	3%	-	-
5	Penggunaan e-modul pada aplikasi Canva dapat menambah pengetahuan saya terkait materi teks narasi cerita fantasi.	67%	33%	-	-	-

6	Saya tidak dapat mengoperasikan e-modul teks narasi cerita fantasi dengan mudah pada aplikasi Canva.	3%	7%	3%	23%	63%
7	Penggunaan e-modul pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi tidak menumbuhkan minat saya dalam belajar.	-	3%	-	57%	40%
8	Penggunaan e-modul pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi menggunakan aplikasi Canva terasa membosankan.	3%	-	-	57%	40%
9	E-modul membuat saya tidak menyukai pelajaran teks narasi cerita fantasi.	-	3%	-	70%	27%
10	E-modul tidak tepat dijadikan sebagai pembelajaran teks narasi cerita fantasi.	-	3%	-	53%	43%

## Pembahasan

Data hasil penelitian yang telah didapat akan dihitung nilai rata-rata atau *mean* dengan menggunakan rumus dan menghitung angket respons yang telah diperoleh. Hasil yang didapat dalam penilaian menghitung angket penelitian menggunakan skala likert dan nilai rata-rata adalah pada pernyataan satu, “Tampilan dan desain yang digunakan dalam e-modul pada aplikasi Canva menarik.” Memperoleh data sebanyak 23 orang memilih sangat setuju (SS) dan 7 orang memilih setuju (S). Total skor yang diperoleh pada pernyataan satu adalah 143 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan satu sebesar 95,33%.

Pernyataan dua, “Bahasa yang digunakan dalam e-modul dapat saya pahami dengan mudah.” Memperoleh data sebanyak 16 orang memilih sangat setuju (SS), 13 orang memilih setuju (S), dan 1 orang memilih tidak setuju (TS). Total skor yang diperoleh pada pernyataan dua adalah

134 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan dua sebesar 95,33%.

Pernyataan tiga, “Penyajian materi dalam e-modul sangat terstruktur sehingga mudah dipahami, jelas, dan mudah diikuti.” Memperoleh data sebanyak 16 orang memilih sangat setuju (SS), 13 orang memilih setuju (S), dan 1 orang memilih ragu-ragu (RG). Total skor yang diperoleh pada pernyataan tiga adalah 135 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan tiga sebesar 90%.

Pernyataan empat, “E-modul pada aplikasi Canva memudahkan saya dalam pembelajaran teks narasi cerita fantasi.” Memperoleh data sebanyak 17 orang memilih sangat setuju (SS), 11 orang memilih setuju (S), dan 2 orang memilih ragu-ragu (RG). Total skor yang diperoleh pada pernyataan empat adalah 135 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan empat sebesar 90%.

Pernyataan lima, “Penggunaan e-modul pada aplikasi Canva dapat menambah pengetahuan saya terkait materi teks narasi cerita fantasi.” Memperoleh data sebanyak 20 orang memilih sangat setuju (SS) dan 10 orang memilih setuju (S). Total skor yang diperoleh pada pernyataan lima adalah 140 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan lima sebesar 93,33%.

Pernyataan enam, “Saya tidak dapat mengoperasikan e-modul teks narasi cerita fantasi dengan mudah pada aplikasi Canva.” Memperoleh data sebanyak 8 orang memilih sangat tidak setuju (STS), 18 orang memilih tidak setuju (TS), 1 orang memilih ragu-ragu (RG), 2 orang memilih setuju (S), dan 1 orang memilih sangat setuju (SS). Total skor yang diperoleh pada pernyataan enam adalah 120 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan enam sebesar 80,66%.

Pernyataan tujuh, “Penggunaan e-modul pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi tidak menumbuhkan minat saya dalam belajar.” Memperoleh data sebanyak 11 orang memilih sangat tidak setuju (STS), 18 orang memilih tidak setuju (TS), dan 1 orang memilih setuju (S). Total skor yang diperoleh pada pernyataan tujuh adalah 129 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan tujuh sebesar 86%.

Pernyataan delapan, “Penggunaan e-modul pada pembelajaran teks narasi cerita fantasi menggunakan aplikasi Canva terasa membosankan.” Memperoleh data sebanyak 11 orang memilih sangat tidak setuju (STS), 18 orang memilih tidak setuju (TS), dan 1 orang memilih sangat setuju (SS). Total skor yang diperoleh pada pernyataan delapan adalah 128 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan delapan sebesar 85,33%.

Pernyataan sembilan, “E-modul membuat saya tidak menyukai pelajaran teks narasi cerita fantasi.” Memperoleh data sebanyak 8 orang memilih sangat tidak setuju (STS), 20 orang memilih tidak setuju (TS), 1 orang memilih ragu-ragu (RG), dan 1 orang memilih setuju (S). Total skor yang diperoleh pada pernyataan sembilan adalah 126 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan sembilan sebesar 83,33%.

Pernyataan sepuluh, “E-modul tidak tepat dijadikan sebagai pembelajaran teks narasi cerita fantasi.” Memperoleh data sebanyak 13 orang memilih sangat tidak setuju (STS), 15 orang memilih tidak setuju (TS), 1 orang memilih ragu-ragu (RG), dan 1 orang memilih setuju (S). Total skor yang diperoleh pada pernyataan sepuluh adalah 130 dengan skor maksimal 150. Berdasarkan rumus untuk menghitung angket penelitian menggunakan skala likert, hasil penilaian yang diperoleh pada pernyataan sepuluh sebesar 86,66%.

**Tabel 5.** Hasil Akhir Akumulasi Angket

No.	Pernyataan	Persentase (%)
1	Pernyataan 1	95,33

2	Pernyataan 2	95,33
3	Pernyataan 3	90,00
4	Pernyataan 4	90,00
5	Pernyataan 5	93,33
6	Pernyataan 6	80,66
7	Pernyataan 7	86,00
8	Pernyataan 8	85,33
9	Pernyataan 9	83,33
10	Pernyataan 10	86,66

---

Berdasarkan rumus *mean* yang digunakan, diperoleh nilai rata-rata angket respons sebesar 87,86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks narasi cerita fantasi menggunakan e-modul berbantuan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas VII J SMP Negeri 6 Cimahi termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal itu menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat lebih memudahkan dan memahami materi teks narasi cerita fantasi, bahkan menyukai fitur multimedia yang disediakan dalam e-modul. Seperti yang dijelaskan Suarsana & Mahayukti (3013, hlm. 266) e-modul memiliki kelebihan, yaitu bahan ajar yang dapat menampilkan gambar, audio, video, dan animasi sehingga lebih interaktif. Oleh karena itu, penambahan multimedia pada e-modul, seperti gambar, audio, video, atau animasi akan menambah minat peserta didik dalam belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data yang telah dihitung, penelitian ini memperoleh data sebagai berikut: (1) hasil presentase terendah sebesar 80,66%, (2) hasil presentase tertinggi sebesar 95,33%, dan (3) hasil akumulasi akhir data memperoleh hasil sebesar 87,86% dengan cara menghitung rata-rata atau *mean* pada data tersebut. Untuk itu, penelitian ini termasuk ke kategori sangat baik dengan memperoleh 87,86%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa respons peserta didik kelas VII-J SMP Negeri 6 Cimahi terhadap penggunaan e-modul pada pembelajaran materi teks narasi

cerita fantasi berbantuan aplikasi Canva mendapat respons sangat baik, artinya e-modul yang diberikan pada penelitian ini mendapat respons sangat baik pada peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Permana, I. (2022). Pemanfaatan Fitur Track Change Pada Perkuliahan *Editing* di Perguruan Tinggi. *Semantik*. 11(2), 203–214. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p203-214>
- Alwasilah, A. C. (2011). *Pokoknya Kualitatif Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan : Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*. 0. 658–667.
- Christiana, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Luei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*. 5(1). 66-69
- Dewi, A. C. (2016). Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Etimologi Multimedia Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*. 1(1). 1-7
- Fajria, N. (2017). Pelaksanaan pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII F SMP Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia - SI*. 6(2)
- Khairiyah, U., & Faizah, S. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*. 2(1)
- Sitompul, S. W. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Diskusi Berbasis Penemuan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Medan*. Tesis. Sekolah PascaSarjana. Universitas Negeri Medan: tidak diterbitkan
- Pramana, M. W., Jampel, I. Y., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 8(2). 17-32. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublis

- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G.A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(2)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: IKAPI (Anggota Ikatan Penerbit Indonesia)
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. 12(1). <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>